

DIGITAALINEN MAALAUUS ITSEILMAISUN VÄLINEENÄ

Saarinen Janne

Opinnäytetyö
Kuvataiteen koulutus
Kuvataiteilija (AMK)

2020

Kuvataiteen koulutus
Kuvataiteilija (AMK)

Tekijä	Janne Saarinen	Vuosi	2020
Ohjaaja(t)	Panu Pohjola		
Toimeksiantaja			
Työn nimi	Digitaalinen maalaus itseilmaisun välineenä		
Sivu- ja liitesivumäärä	29 + 6		

Opinnäytetyöni käsittelee kevään 2019 aikana tehtyä digitaalista maalaussarjaa, joka rakentuu kuudesta eri teoksesta. Opinnäytetyön kirjallisessa osuudessa käsittelin tuon sarjan valmistumista suunnitelmista valmiiksi töiksi, johon sisältyi luonnostelu, digitaalinen maalausprosessi, printtaus sekä printteihin perinteisillä maalausaineilla tehty pintakäsittely. Teosten luontiin liittyi myös tutkimuskysymyksiä, esimerkiksi kuinka kuva rakennetaan erilaisilla väreillä ja muodoilla toimivaksi kokonaisuudeksi, sekä kuinka digitaalinen teos voidaan esittää tehokkaasti katsojalle.

Kirjallisen osuuden alussa kerroin teosten suunnittelusta jonka jälkeen kävin läpi myös prosessin eri vaiheissa heränneitä ajatuksia taiteesta, digitalisaatiosta, tulevaisuudesta sekä omasta taiteellisesta työskentelystäni. Pohdin esimerkiksi erilaisia digitaalisia maalaustekniikoita, nykytaidetta sekä aineellisen ja aineettoman teoksen eroja.

Kirjallisen osuuden motiivina on ollut tallentaa henkilökohtainen näkemykseni digitaalisen maalaamisen prosessista, jotta aiheesta kiinnostuneet saisivat mahdollisesti uudenlaisen näkökannan digitaalista taidetta ja sen työkaluja kohtaan.

Avainsanat

nykytaide, digitaalinen maalaus, digitalisaatio, tekoäly, maalaustaide

Degree Programme in Visual Arts
Bachelor of Culture and Arts

Author	Janne Saarinen	Year	2020
Supervisor	Panu Pohjola		
Commissioned by			
Subject of thesis	Digital Painting as a Tool for Expression		
Number of pages	29 + 6		

This thesis was based on a series of digital paintings consisting of six different works made during spring 2019. The completion of the series from the plans to the finished work were discussed in the written report of the thesis. This included sketching, digital painting process, printing and surface treatment with prints using an acrylic medium. The research questions related to the creation of the works included, for example, how the image is constructed in different colors and shapes and how the digital work can be effectively presented to the viewer.

The first part of the report discussed the design of the works, and opinions on art, digitalization, the future and personal artistic work, which arose at different stages of the process. For example, there are thoughts on different digital painting techniques, contemporary art, and the differences between tangible and intangible works.

The completed written section has views and instructions of the digital painting process, so that those interested can gain a new perspective on digital art and its tools.

Key words: contemporary art, digital painting, digitalization, artificial intelligence, painting

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 TEOSTEN SUUNNITTELU.....	6
3 DIGITAALINEN TYÖYMPÄRISTÖ	7
3.1 Nykyaika	7
3.2 Internet.....	8
4 DIGITAALINEN MAALAU.....	10
4.1 Sivellimet ja tekstuuri	12
4.2 Värit.....	16
4.3 Maalausprosessi	17
5 AINEELLINEN TEOS.....	21
6 KÄSITTEELLINEN DIGITAALINEN MAALAU.....	24
6.1 Taiteilija ja teknologia	24
6.2 Taiteilija ja tekoäly	25
7 POHDINTA.....	26
LÄHTEET.....	28
LIITTEET	29

1 JOHDANTO

Lopputyöni muodostuu digitaalisista maalauksista, jotka prosessin aikana kehittyivät lopulta fyysisiksi töiksi. Halusin tutkia digitaalista maalausta sekä taidetta, koska uskoin löytäväni sitä kautta kanavan, joka auttaisi minua ymmärtämään nykymaailmaa paremmin. Ajatuksena oli myös löytää digitalisoituneesta maailmasta työkaluja taiteen tekemistä varten, joiden avulla pystyisin saamaan tarttumapintaa vallitsevaan kulttuuriin. Kuvien tekemiseen liittyi myös käytännön tutkimuskysymyksiä. Esimerkiksi kuinka rakentaa kuva tehokkaasti erilaisilla muodoilla sekä väreillä, miten digitaalinen teos voidaan esittää parhaalla mahdollisella tavalla katsojalle, sekä kuinka teoksista luodaan yhtenäinen kokonaisuus.

Opinnäytetyöni aiheen valinnan taustalla piilee myös kiinnostus teknologiaa ja digitaalista murrosta kohtaan. Ajattelen, että maalaustaide on itsessään syvällinen ja itsetutkiskeluun sopiva aihe, jonka takia näen sen sopivana lähtöpisteenä myös ihmisen ja teknologian suhteen tarkasteluun. Maalausten tekemisen tarkoituksena on kuitenkin lähtökohtaisesti ollut halu kehittyä taiteilijana sekä tutkia digitaalisen maalauksen mahdollisuuksia omana itseilmaisun välineenä

Olen itse ensimmäisen kerran käyttänyt tietokonetta kuvien tekemiseen alakouluikässä, kun koulussa harjoiteltiin Microsoft Paintin käyttöä. Muistan että en silloin kiinnostunut kovinkaan suuresti digitaalisesta kuvasta, vaan harjoittelin piirtämistä ja maalaamista mieluummin perinteisillä välineillä. Joitain vuosia myöhemmin törmäsin ensimmäisiä kertoja internetissä opetusvideoihin, joissa esiteltiin digitaalista maalaamista ja siihen tarkoitettuja ohjelmia laajemmin. Tietokoneen hyödyntäminen taiteessa aukesi minulle silloin uudella tavalla. Digitaalinen taide oli minusta lumoavaa; siinä yhdistyivät rajattomuus ja todella nopea tapa tehdä kuvaa. Halusin itsekin oppia ja lopulta 2014 hankin itselleni piirtopöydän ja aloin harjoittelemaan digitaalista maalausta. Kuvien tekemisen lomassa kiinnostuin myös taiteesta syvemmin ja halusin oppia ymmärtämään sen merkityksiä paremmin. Tämä johti siihen, että aloitin kuvataiteilijan opinnot Lapin ammattikorkeakoulussa 2016.

2 TEOSTEN SUUNNITTELU

Halusin tehdä opinnäytetyökseni maalauksia, joista saisin kasattua itselleni portfolion, ja saada samalla selkeän kuvan nykyisestä taitotasostani. Lähtökoh-
tana oli tehdä 5–10 teosta, jotka toimisivat yksin ja yhdessä. Suunnitteluvai-
heessa halusin myös kiinnittää huomiota ajatukseen siitä, että jokainen teos on
tarpeeksi erilainen, mutta pystyy toimimaan muiden teosten kanssa niin, että
kuvat myös täydentävät toisiaan. Päätin, että en aio rajoittaa teoksia aiheiltaan
eikä töiden tarvitse linkittyä sisällöiltään yhteen. Tulin kuitenkin siihen tulokseen,
että teoksissa tulee olemaan yhtenäinen värimaailma sekä sama tekniikka, jotta
lopullisiin töihin ei tule liian suurta vaihtelua. Tämä varmistaisi teosten toimimi-
sen myös yhdessä.

Päätin myös, että vaikka teosten tekemiseen kuuluu digitaalinen vaihe, valmiit
teokset tullaan esittämään fyysisessä muodossa. Näin niiden esittäminen on
yksinkertaisempaa. Koska tiesin, että työt tullaan printtaamaan, digitaalisen tie-
dostokoon piti olla tarpeeksi suuri, jotta tulostusjälki olisi tarkkaa. Määritin jokai-
sen työn pidemmän sivun 10000px-pituiseksi, 300dpi-tarkkuudella.

Valitsin töihin aiheita, jotka olivat minulle luontevia ja joita olin aikaisemminkin
maalannut kuten muotoja, ihmisiä, raajoja ja tiloja. Tein kevään aikana kahdek-
san digitaalista maalausta, joista lopulta valitsin kuusi jatkotyöskentelyä varten
ja joita käsittelen tässä opinnäytetyössä (Liitteet 1-6). Lopulliseen valintaan vai-
kutti töiden onnistuminen yksittäisinä teoksina, sekä kuinka kuvat toimivat koko-
naisuuden kannalta. Nämä kaksi teosta, joita en valinnut mukaan, toistivat liikaa
sarjan muita töitä eivätkä olisi tuoneet kokonaisuuteen juurikaan mitään lisää.

3 DIGITAALINEN TYÖYMPÄRISTÖ

Työympäristöni on koostunut tämän työskentelyjakson ajan pääasiallisesti tietokoneesta, näytöstä, Adoben Photoshop-ohjelmasta ja piirtopöydästä, joiden avulla digitaalinen maalaus tapahtuu. Tärkeimpiä huomioita työympäristöä ajatellen olivat näyttöön liittyvät yksityiskohdat. Asetusten täytyi olla kunnossa, jotta työskentely onnistuisi. Esimerkiksi ruudun värien kalibrointi on todella tärkeää maalauksen kannalta, koska epätarkka väritasapaino aiheuttaa vaaleiden sävyjen toistumisen liian kellertävinä tai sinertävinä. Tämä luo vääränlaisen lopputuloksen, kun työ printataan. Toinen huomioitava asetusta on näytön gamma-arvo, joka vaikuttaa siihen, kuinka tumma tai kirkas kuva on näytöllä. Väärin määritetty gamma-arvo voi siis vääristää työskentelyssä kuvan tekoa niin, että kuva saattaa valmiina olla oikeasti tummempi tai kirkkaampi kuin mitä se on käyttäjälle ruudulla näyttänyt. (Tonge 2008, 10.)

Näyttö kannattaa pitää myös puhtaana, ettei pinnalla ole likaa, joka mahdollisesti häiritsee työskentelyä. Teosten tallentaminen on myös tärkeää. Työskentelyn lomassa välivaiheiden tallentaminen sekä lopullisten töiden varmuuskopiointi pilvipalveluun sekä ulkoiselle kovalevylle varmistaa sen, että työt pysyvät varmasti tallessa.

3.1 Nykyaika

Ajattelen nykyajan työskentelyn jossain määrin suorituskeskeisenä ja nopeuteen sekä tehokkuuteen pyrkivänä. Digitaaliset työkalut osana taiteen tekemistä ovat tehokkain tapa luoda kuvia, joten siksi niiden käyttö tuntuu tässä ajassa niin luontevalta tavalta tehdä taidetta. Esimerkiksi digitaalinen maalaus säästää materiaaleja, kun voidaan maalata ja piirtää loputtomasti ilman että tarvitsee odotella minkään kuivumista tai pelätä, että maali tai paperi loppuu kesken.

Ajattelinkin, että oman työskentelyn kannalta digitaalinen ympäristö on paras tapa päästä taiteessa myös ajatuksen tasolla mahdollisimman lähelle ympäröivää maailmaa ja sitä mitä se edustaa. Digitaalisesti maalatessa ja sen prosesseissa tiedostaa parhaiten sen, että vaihtoehtoja on loputtomasti. Kaikkea voi säätää millin tarkkuudella, ja aina olisi ollut myös parempi ratkaisu olemassa.

Prosessini onkin hyvin pitkälle sitä, että yritän tuottaa kuvan mahdollisimman nopeasti siihen pisteeseen, että löydän siitä jotain hyvää, ja pyrin lopettamaan työstimisen pian sen jälkeen. Jollain tapaa koenkin, että epätäydellisyys, jota töihini jää, on juuri se asia, mitä haluan kehittää myös jatkossa eteenpäin. Se on ajatuksena lohdullinen, että vaikka minulla olisikin työkalut muokata kuvaa ikuisesti paremmaksi, minun ei tarvitse sitä tehdä vaan voin itse päättää, milloin olen valmis.

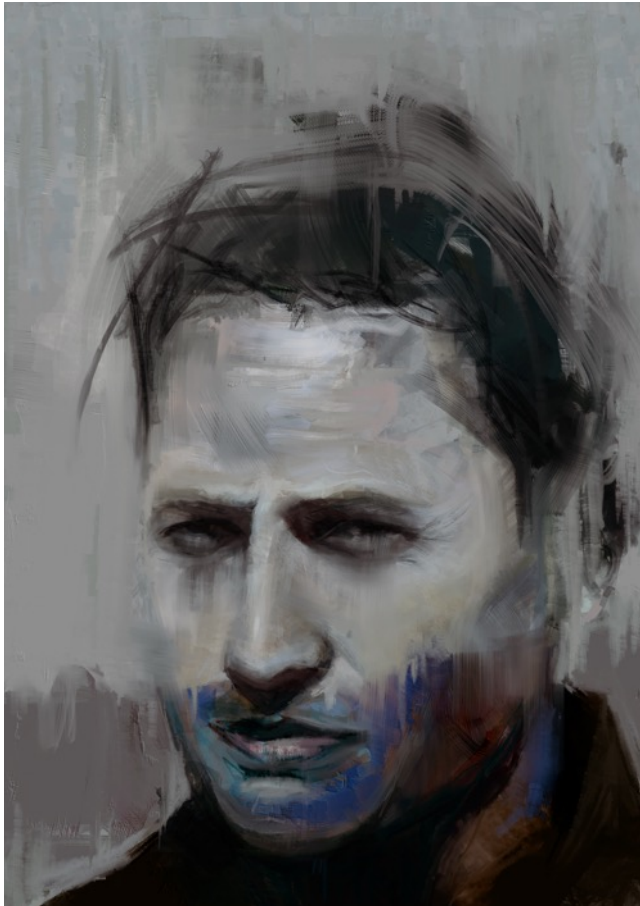
3.2 Internet

Merkittävässä osassa työskentelyä oli myös internet, jossa kommunikoin, katsoin kuvia sekä hain tietoa. Digitaalinen työympäristö vaikuttaa myös teosten ja työprosessin suunnitteluun. Pelkästään tietokoneella vietetty aika ennen maalaamista voi vaikuttaa todella paljon siihen, miten tai mitä lähden maalaamaan. Verkossa altistuu mainoksille, uutisille ja loputtomalle kuvatulvalle, joka vaikuttaa ajatteluun ja tapaan ilmaista itseään. Esimerkiksi tämän opinnäytetyön teossarjan maalaus ”identiteetti” syntyi, kun luin artikkelia tietokoneohjelmasta, joka tekoälyn avulla kasaa tuhansista valokuvista ihmisen näköisen kasvokuvan (Kuva 1). (BBC 2019).



Kuva 1. Nvidian tutkijoiden kehittämän tekoälyn luoma kuva, jota käytin maalauksen mallina (GAN 2019)

Sivuston kuvia selaillessani minulle heräsi ajatus siitä, miltä tuntuisi maalata muotokuva tekoälyn luomasta fiktiivisestä ”ihmisestä”, joka ei oikeasti ole olemassa. Maalausta tehdessä ajatuksena oli käyttää ekspressiivisiä siveltimenveitoja sekä elävöittää kuvaa antamalla sille persoonaa tekniikan kautta ja katsoa, millainen siitä tulee (Kuva 2).



Kuva 2. Valmis digitaalinen maalaus ”Identiteetti” (2019)

Jälkeenpäin tarkasteltuna teoksen tarkoitus onkin pohtia ihmisyyden käsitettä ja sitä, mitä se oikeastaan tarkoittaa. Teos on minusta myös oivallinen esimerkki tämän ajan muotokuvasta. Se on muotokuva tekoälyn luomasta ihmisestä, joka on maalattu tietokoneella. Taiteilijan ei tänä päivänä tarvitse edes nousta paikaltaan löytääkseen mallia töilleen, ja myös teoksen tekeminen tapahtuu tismalleen samassa paikassa ja tarvittaessa ilman perinteisiä maaleja tai välineitä. Identiteetti-teos poikkeaa muista töistäni osittain siksi, että se on sarjan ainoa työ, jossa on ollut konkreettinen idea heti alusta, vaikka maalausprosessi itsessään olikin hyvin samanlainen muihin töihin verratessa. Seuraavassa osioissa avaan maalausten tekoprosessia ja niihin liittyviä yksityiskohtia tarkemmin.

4 DIGITAALINEN MAALAUUS

Tietokoneita on käytetty kuvien luomiseen jo 1950-luvulla, mutta ensimmäiset tietotekniikkaa hyödyntävät taidekokeilut tehtiin noin kymmenen vuotta myöhemmin 1960-luvulla. Silloin tietokoneita ja animaatiota hyödynnettiin taidegrafiikassa sekä erilaisissa taidemuodoissa kuten performansseissa sekä ”kyberneettisissä veistoksissa”, jotka sensoriensa avulla reagoivat valoon ja ääneen. Tietokoneet eivät kuitenkaan herättäneet taiteilijoiden keskuudessa kovinkaan suurta kiinnostusta ennen 1990-luvun internetin läpimurtoa, jolloin osa taiteilijoista löysi tietokoneista uudenlaisen taiteen tuottamisen välineen. (Huhtamo 2000, 15.) Myöhempään yleistymiseen vaikutti myös erilaisten piirto-ohjelmien sekä ensimmäisten piirtopöytien ilmestyminen markkinoille (Smith 2017).

Digitaalinen maalaus on yleensä pikseleistä muodostuva digitaalinen kuva. Digitaalinen maalaaminen on kuvan luomista piirtopöydän sekä siihen tarkoitetun kynän ja maalausohjelman avulla. Ohjelmassa käyttäjä pystyy luomaan kaksiulotteisen maalauspohjan, joka muodostuu pienistä neliön mallisista pikseleistä. Pikseleiden väriä pystyy muuttamaan liikuttamalla kynää piirtopöydällä, jolloin eri väriset pikselit muodostavat yhdessä kuvan (Goodman 1987, 62). Yksinkertaisesti sanottuna käyttäjä liikuttaa kynää piirtopöydän päällä ja näytölle ilmestyy reaaliajassa jälkiä. Digitaalinen maalaaminen on myös mahdollista ilman piirtopöytää esimerkiksi tietokoneen hiiren avulla, mutta useimmiten se koetaan liian epätarkkana sekä paineen tunnistuksen takia puutteellisenä välineenä digitaaliseen maalaamiseen (Ligon 2010).

Kun ajattelen digitaalista maalaustaidetta ja sen hyötyjä yleisesti, ensimmäisenä mieleen tulee maalausprosessin ”helppous” verrattuna perinteiseen. On mahdollista kokeilla kätevästi erilaisia kuvan rakentamisen keinoja, ilman että sekoitetaan itse maaleja tai pestään välissä pensseleitä. Digitaalisesti työskennellessä voidaan valita haluttu sävy suoraan väriympyrästä tai napata aikaisemmin käytetty väri suoraan maalauksesta. Teokseen voidaan lisätä myös useita tasoja, joiden avulla kuvaan voidaan rakentaa kerroksia, niin että myös alla oleviin kerroksiin pääsee käsiksi myöhemmin. Kuvaa pystyy helposti muokkaamaan myös erilaisilla kuvankäsittelytyökaluilla, kuten värimäärityllä sekä filttäreillä. (Adobe 2019.)

Kiinnostavia elementtejä ovat myös tekniset ominaisuudet digitaalisessa ympäristössä, kuten kuvan skaalaaminen jolla, kuvan kokoa pystyy muuttamaan. Esimerkiksi perinteisessä maalaustaiteessa taululla ajatellaan olevan ihanteellinen katseluetäisyys, ja tämä etäisyys voi olla esimerkiksi sama etäisyys, jota maalari on käyttänyt tehdessään itse taulua (Mäki 2009, 323). Digitaalisesti maalatessa kuvan ja tekijän etäisyys muuttuu huomattavasti enemmän digitaalisen skaalauksen vuoksi, ilman että taiteilijan tarvitsee liikkua minnekään. Kuvaa voidaan siis työstää todella läheltä tai todella kaukaa vaihtamatta itse paikkaa ja näin tehdä pientä tai suurta jälkeä kaikilta etäisyyksiltä. Esimerkiksi teoksessa ”Silmä” kuvan etualalla olevat tummat kaaret voidaan ajatella elementtinä josta mitata etäisyyttä silmään ja saavuttaa illuusio syvyydestä. Efekti syntyy erikokoisilla siveltimillä maalattujen alueiden takia (Kuva 3).



Kuva 3. Valmis digitaalinen maalaus ”Silmä” (2019)

Digitaalisessa ja perinteisessä maalaamisessa on myös käytännön eroja. Taidemaalarin näkökannasta ajateltuna eroja ovat esimerkiksi se, että suurelle työhuoneelle ei ole niin merkittävää tarvetta, vaan työskentely onnistuu helposti myös kotona pelkän työpöydän ääressä. Digitaalista maalaamista voisi suositella myös allergisille ja herkillä ihmisille, joihin perinteiset maalauskemikaalit sekä pigmentit vaikuttavat vahvasti. Muita merkittäviä etuja ovat mielestäni täsmälliset värit ja digitaalinen kirkkauden säätö näytössä, joka mahdollistaa sen, että tarkkaa työtä tehdessä työtilan valaistus ei ikinä muutu. Toisin kuin perinteisesti maalaamalla työtilan valaisu optimiksi on paljon haastavampaa, koska luonnonvaloa, varjoja ja muuta tilan valaisua yhdessä on vaikeampi hallita. Tämä taas vaikuttaa siihen että ilman erillisiä valoja ei voida maalata esimerkiksi öisin.

Välillä törmään ennakkoluuloihin, kun puhutaan digitaalisesta taiteesta. Ajatellaan esimerkiksi, että tietokone tekisi kaiken työn. Tavallaan se on totta, että digitaaliset työkalut helpottavat taiteen tekemisen prosessia jonkin verran. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että tietokone tekisi mitään taiteilijan puolesta. Luova prosessi ja kuvan rakentaminen ovat digitaalisesti kuitenkin hyvinkin samankaltaista kuin perinteisillä metodeilla. Taiteilijan täytyy itse tehdä valinnat siitä, miten ja millaisia asioita aikoo taiteessaan kuvata. Vaikka pigmenttiä ei tarvitsekaan sekoittaa itse, ei se tarkoita sitä, että tietokone valitsisi sävyn taiteilijan puolesta, vaan taiteilija itse tekee valinnat esimerkiksi siitä, mitä väriä aikoo käyttää.

4.1 Siveltimet ja tekstuuri

Digitaalinen maalausjälki ilman suurempaa perehtymistä tekniikoihin on usein eloton ja kova. Digitaalinen maalaaminen antaa kuitenkin mahdollisuudet hallita kuvaa lähes täydellisesti ilman sattumia sekä mahdollistaa samalla tehokkaan sommittelun ja värien käytön kuin perinteinen taide. Kuvan elementtejä voidaan liikuttaa ja käännellä vaivattomasti myös sen jälkeen, kun ne on maalattu, ja myös elementtien värejä ja kirkkautta pystyy muuttamaan säätöihin tarkoitetuilla työkaluilla. Tämän lisäksi maalauksen rakentamisessa voidaan hyödyntää myös valokuvia joilla teksturoida maalausta. (Adobe 2019.)

Vaikka digitaalinen työympäristö tarjoaakin ohjelmia, joissa on paljon valmiita ominaisuuksia, niin suurin osa niistä voi käyttäjälle olla täysin hyödyttömiä, jos työkaluille ei keksi käyttötarkoitusta eikä niitä osaa soveltaa luovasti. Käytän esimerkkinä lyijykynää, joka on parhaimmillaan todella monipuolinen työkalu. Taitava piirtäjä pystyy luomaan sillä monia erilaisia jälkiä ja pintoja, vaikka kynä onkin itsessään todella yksinkertainen väline. Ajattelen että tietokoneohjelmat, jotka on tehty taiteen tekemistä varten, ovat myöskin eräänlaisia välineitä, joissa on itsessään vain huomattavasti enemmän ominaisuuksia kuin vaikkapa perinteissä lyijykynässä. Ohjelma, jossa on satoja erilaisia ominaisuuksia, mahdollistaa sen, että käyttötapoja voi olla tuhansia, jos käyttäjä vain osaa soveltaa tarjottuja ominaisuuksia tehokkaasti.

Perinteisessä maalaamisessa värit sekoittuvat itsestään, maali leviää sekä va-
luu fysiikan lakien mukaan. Tämä luo töihin vaivattomuutta ja tekee töistä eläviä myös inhimilliset virheet ja hallitsemattomuus antavat perinteisiin töihin oman lisänsä. Digitaalisesti työskennellessä samanlaisia virheitä ei juurikaan tapahdu. Tekniikka on jäykkää, ja maalausprosessissa tapahtuvat virheet ovat helposti korjattavissa peruuttamalla, mitä käytetään digitaalisessa taiteessa turhankin usein. Olen huomannut, että tavoitellessani perinteisen maalauksen tyylejä digitaalsiin töihin maalaukset eivät saa olla liian hallittuja. Esimerkiksi vahingossa tehtyjen ”virheiden” turha peruuttaminen sekä liian lähellä ja pitkään tapahtuva yksityiskohtainen työstäminen tekee helposti työstä elottoman ja jäykän. Tämä voi tietysti olla myös haluttu lopputulos, mutta minulle ei. Merkittävä tekijä maalauksen kannalta on myös se, millaiset asetukset piirtopöydässä ja kynässä on. Jotta digitaalinen siveltimen jälki muistuttaisi perinteistä maalausta, vaaditaan digitaaliselta siveltimeltä sulavaa kallistumista ja paksuuden vaihtelua piirtopöydän kynän liikkeen mukana. Tällä tavoin väri levittyy dynaamisesti työhön. Digitaalisen jäljen saa halutessaan muistuttamaan myös monia muitakin erilaisia perinteisiä välineitä kuten esimerkiksi kynäruiskua, vesiväriä tai vaikka hiiltä (Kuva 4). (Webster 2017.)



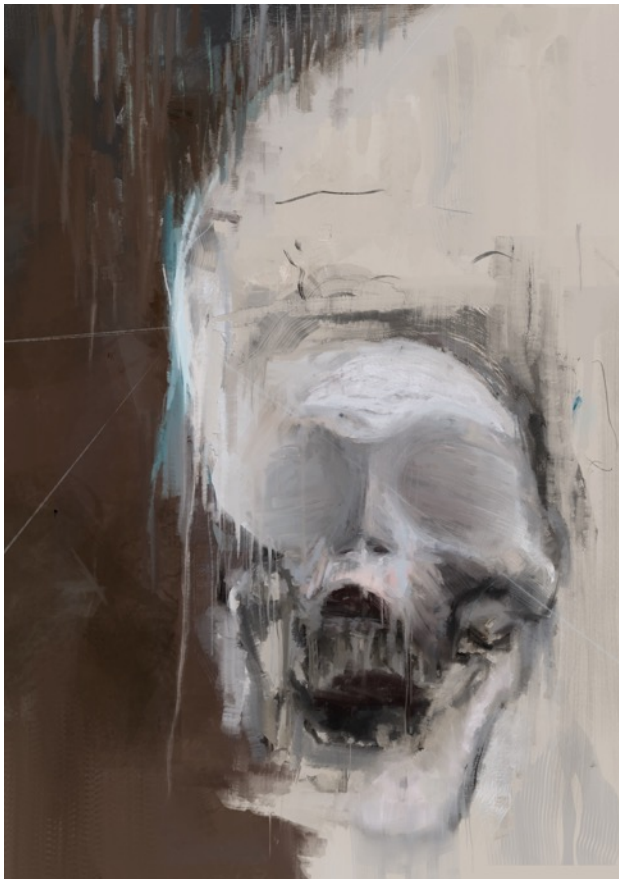
Kuva 4. Photoshopilla maalattuja erilaisia siveltimen jälkiä

Olen omassa työskentelyssäni havainnut, että kun maalaan digitaalisesti, yritän usein luoda jälkeä, joka muistuttaa jollain tapaa orgaanista perinteistä maalausta. Pyrin kuitenkin samalla säilyttämään teoksissa myös selkeästi jäykkiä ja digitaalisia elementtejä. Ajattelen, että molempien tyylien yhdistäminen lisää teoksiin kiehtovaa uuden ja vanhan jännitettä, joka antaa maalauksiin oman erikoisen lisänsä. Työskentelen maalatessani usein vain yhdellä tasolla ja käytän läpikuultavia värejä. Yhdelle tasolle maalatessa on usein helpompi keskittyä olennaiseen ja silloin prosessi muistuttaa enemmän perinteistä maalausta. En käytä maalauksissani myöskään valokuvatekstuureja tai kuvamanipulointia, vaikka digitaalinen ympäristö mahdollistaisi sen. Pidän jäljestä, joka on käsin maalattu. Se ei ole liian tarkka tai pitkälle hiotun näköinen.

Olen myös havainnut maalauksia tehdessäni, että erilaisten kerrosten sävyt ja tekstuurit vuorovaikuttavat keskenään luoden samalla uusia pintoja sekä värejä, jotka täydentävät teosta. Tämän takia vaihdan myös siveltimiä todella usein maalausprosessin aikana. Photoshopissa on useita valmiita siveltimiä ja mahdollisuus luoda omia, mikä tarvittaessa mahdollistaa sen, että jokainen työhön tehty siveltimenveto voi olla uniikki. Vaikka pyrinkin jossain määrin esittävään kuvaan, valokuvan tarkka jälki ei kiinnosta minua. Paljon kiinnostavampaa

on se, kuinka hienovaraisilla ratkaisuilla teoksessa pystyy välittämään informaatiota sekä tunnetta katsojalle.

Kiehtovaa maalauksen tekstuureissa ja sivellintyöskentelyssä ovat erilaiset elementit ja niiden vuorovaikutus. Esimerkiksi viiva on siinä mielessä todella tehokas jälki, koska se viestii automaattisesti sen liikkeen, jolla se on aiheutettu. Tasaiset pinnat, joissa ei näy siveltimenvetoja tai tekstuuria, eivät ilmaise samalla tavalla liikettä niin kuin viiva (Mäki 2009, 331). Töissäni olenkin yrittänyt rakentaa jännitteitä erilaisten pintojen ja jälkien välille. Muotojen sekä tekstuurien vaihtelu rakentaa kuvaan kontrastia, joka taas määrittää kuvan elementeille erilaisia ominaisuuksia. Minusta on esimerkiksi todella kiehtovaa, kuinka paljon syvyyttä ja ilmaisuvoimaa rosoinen viiva voi saada tasaisen pinnan päällä (Kuva 5).



Kuva 5. Valmis digitaalinen teos "Hajoaminen", jossa erilaisia siveltimen vetoja ja pintoja digitaalisesti maalattuna (2019)

4.2 Värit

Käytän maalatessani usein haaleita ja murrettuja sävyjä. Ajattelen värit tärkeänä osana työn sisältöä ja symboliikkaa, koska murretut sekä rauhalliset sävyt toimivat mielestäni hyvänä vastapainona muulle digitaaliselle ympäristölle, jossa työskentelen. Internetissä ja nykymaailmassa yleisesti huomiota pyritään herättämään kirkkailla väreillä ja suurilla kontrasteilla. Minulle maanläheiset sävyt teoksessa ovat rauhoittava elementti, joka antaa katsojalle aikaa syventyä teokseen, ilman mitään kiirettä tai provosointia.

Tämän lisäksi murretuilla ja hennoilla sävyillä on helppo korostaa vahvempia värejä ja tehdä niistä mahdollisesti vielä vaikuttavampia, kun ympärillä olevat harmahtavat sävyt antavat tilaa kylläisemmille (Kuva 6).



Kuva 6. Valmis digitaalinen maalaus "Piilossa". Paitojen kylläiset värit korostuvat taustan murrettuja sävyjä vasten (2019)

Vaikka määritinkin projektini alussa, että käytän teoksissa rajallista väripalettia niin että jokainen teos pysyy saman värimaailman sisällä, teosten valmistuessa huomasin, että jokaiseen työhön oli ilmestynyt myös poikkeavia sävyjä. Koin eri

töiden kohdalla nämä poikkeavat värit kuitenkin tarpeelliseksi. Mikään väri ei tee työstä automaattisesti hyvää, vaan sävyt ovat riippuvaisia teoksen muista elementeistä ja niiden rakentamasta kontekstista (Mäki 2009). Osaan teoksista käytin kylläisempiä ja puhtaampia värejä korostamaan töiden yksityiskohtia.

4.3 Maalausprosessi

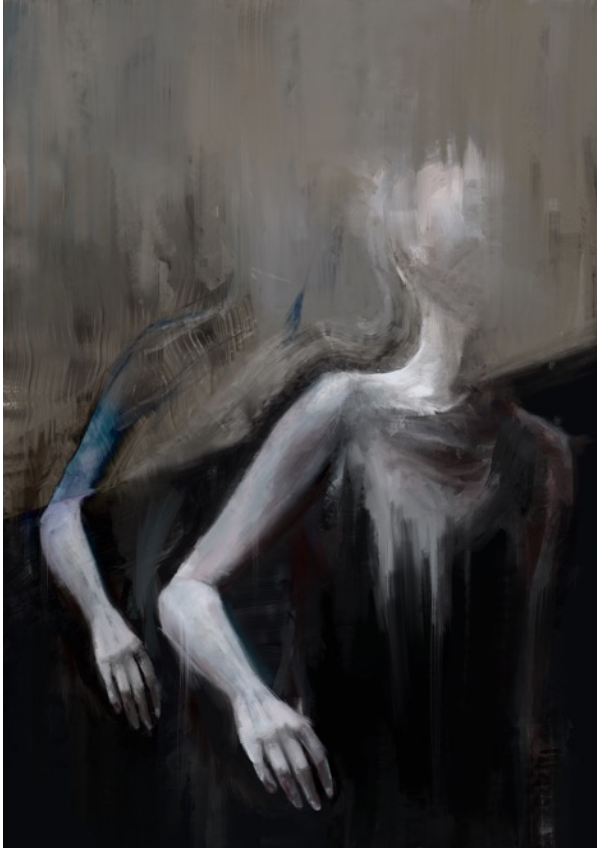
Jos ajattelen maalausprosessiani yleisesti, voisin sanoa, että maalaukseni ovat alussa mielikuvia, joita lähden työstämään eteenpäin. Modernissa ajassa informaatiotulvan takia mielikuvia ja niistä syntyviä ajatuksia kertyy koko ajan päällekkäin. Teoksissani olen yrittänyt karsia tuota tulvaa maalausprosessin kautta niin, että jäljelle jäävä kuva olisi tehokas mutta hienovarainen tiivistelmä jostakin teemasta tai näkemyksestä, minkä olen onnistunut ajatuksissani kasaamaan. Lopulliset teokset ovat ikään kuin muistoja tai tulkintoja aiheista, jotka rakentuvat hajanaisista kerroksista, joissa itsestään epäselvät palaset muodostavat yhdessä kokonaisen kuvan.

Aloitan kuvan tekemisen yleensä havainnoimalla ympäristöäni sekä katselemalla paljon kuvia ja vanhoja töitani. Yritän löytää ympäriltäni ja kuvista elementtejä, jotka koen kiinnostaviksi, esimerkiksi erilaisia pintoja, liikkeitä, muotoja tai sommitelmia. Vanhoista töistäni yritän löytää onnistuneita kohtia ja miettiä, pysyisinkö hyödyntämään samanlaisia ratkaisuja myös muissa konteksteissa tai tekemään ne jollain tapaa paremmin. Seuraavassa vaiheessa prosessia olen kerännyt ajatuksia ja ideoita sen verran, että tiedän suunnilleen, millaisia elementtejä lähdän aluksi tekemään. Aloitan teosten konkreettisen suunnittelun tämän jälkeen yleensä luonnostelemalla. Toisinaan piirrän maalausten ensimmäiset luonnokset suoraan tietokoneella, mutta riippuen paikasta ja ajasta saatan piirtää ideani myös luonnoskirjaan perinteisillä menetelmillä, jonka skannaan myöhemmin digitaaliseen muotoon (Kuva 7).



Kuva 7. Hahmotelma teoksesta "Jakautuminen" (lyijykynä, tussi ja teippi paperille, 21 x 14 cm, 2019)

Yleensä luonnostelen ideaa aika pitkään. Piirtämisen alkuvaiheessa karsin ja yhdistelen ajatuksia, joita olen kasannut miettiessäni, mitä tulen maalaamaan. Saatan aloittaa useita kertoja kokonaan alusta ennen kuin lähden tekemään kuvaa pidemmälle, jos huomaan että idea ei toimikaan. Luonnostelun loppuvaiheessa, kun olen tyytyväinen jälkeen sekä ideaan, lähden lisäämään työhön värejä ja pintoja. Tämän jälkeen pyrin ekspressiiviseen, mutta kuitenkin esittävään lopputulokseen. Toisinaan minulla on tarkempi idea, miten lähden teosta toteuttamaan, toisinaan ei. Ajoittain käy myös niin, että teos muuttuu todella paljon jossain vaiheessa prosessia eikä kohtaa enää alkuperäisen suunnitelman kanssa, mutta pidän siitä silti. Silloin lähden yleensä viemään teosta siihen suuntaan, mikä tuntuu siinä hetkessä oikealta. Ajattelenkin usein maalatessani kuvan valmistumista vuorovaikutukseksi itseni ja teoksen välille. Lisään ja poistan värejä, muotoja sekä arvoja, jolloin kuva kertoo intuitiivisella tasolla, mitkä ratkaisut ovat toimivia ja mitkä eivät. Ajatukset rakentuvat ikään kuin prosessin aikana selkeämmiksi aiheiksi ja lopulliseksi teokseksi (Kuva 8).



Kuva 8. Valmis digitaalinen maalaus, jossa pinta on lopulta jaettu kahteen suurempaan alueeseen, joiden väliin sommiteltu vaaleus sekä hahmo/hahmot asetuvat (2019)

Tavallaan sillä ei ole väliä kokonaisuuden kannalta maalaanko ihmistä, asetelmaa tai vaikka maisemaa, koska nämä objektit, tilat, ajatukset tai hahmot ovat vain prosessin seurauksena tapahtuneita ilmentymiä. Maalaan esittäviä kuvia siksi, että maalaus on etenkin digitaalisesti helpompi aloittaa, kun määrittää jotain konkreettista, mitä teoksessa esittää. Digitaalinen työskentely-ympäristö antaisi muuten aivan liikaa resursseja käytettäväksi, jos mitään rajoitetta ei olisi, kuten vaikka kuvan esittävyys. Pidän myös esittävistä elementeistä kuvissa siksi, että tilassa oleva muoto tai asia on oivallinen kiintopiste jonka avulla pystyn hahmottamaan, miten kuvaa voi jatkaa eteenpäin (Kuva 9). Vähän niin kuin palapelin ensimmäinen pala kertoo sen, millainen pala sopii viereen. Voisi sanoa, että jokainen teokseni tässä sarjassa on vain ajatuksen luonteen sekä olemuksen tarkastelua henkilökohtaisen prosessin ja sen eri vaiheiden kautta.



Kuva 9. Valmis digitaalinen maalaus, jonka mallina on käytetty perinteisestä elävästä mallista otettua kuvaa (2019)

5 AINEELLINEN TEOS

Miksi tehdä digitaalisesta teoksesta fyysinen? Syitä on toki useita, miksi teos kannattaa jättää digitaalseksi tai tehdä aineelliseen muotoon, mutta esimerkiksi digitaalisen teoksen pystyy esittämään haluamassaan koossa, kun sen tekee fyysiseksi. Ihmiset voivat katsoa sitä sen kokoisena kuin se on tarkoitettu esitettäväksi. Ihminen suhtautuu fyysisiin esineisiin eri tavalla kuin pelkkään kuvaan näytöllä. Digitaalisena teos on aina riippuvainen näytön koosta, josta sitä tarkastellaan. Tänä päivänä ihminen on tottunut katsomaan näytöltä kuvia nopeasti ja todella paljon jolloin ”kuva on vain yksi muiden joukossa”. Fyysisenä kuva herättää kiinnostuksen helpommin, kun katsoja voi syventyä siihen ja pohtia esimerkiksi, mistä teos on tehty.

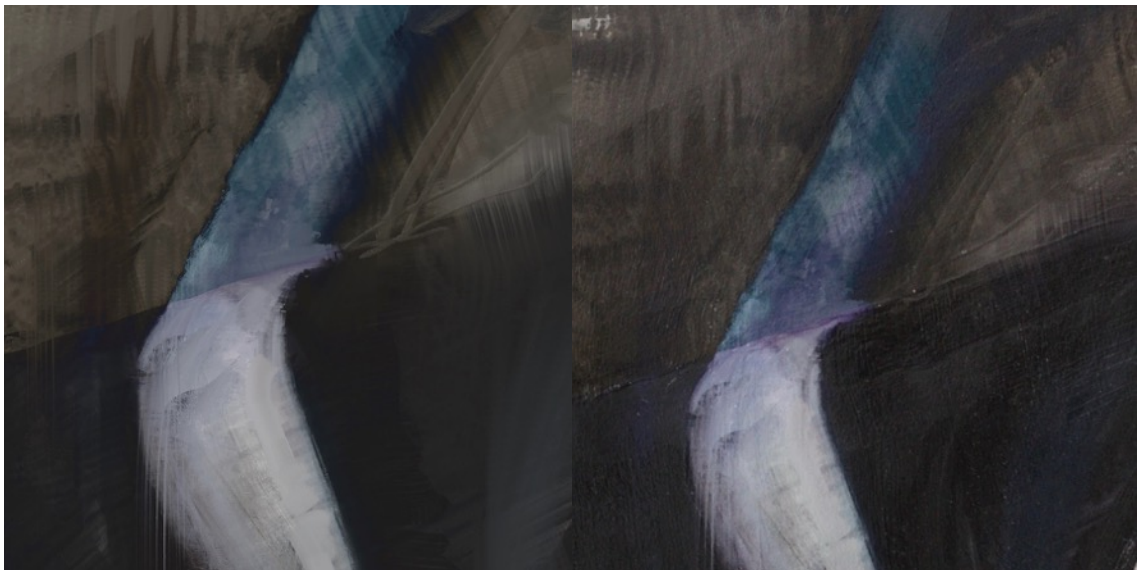
Aineellisen teoksen kanssa ihminen pääsee myös todelliseen vuorovaikutukseen. Esimerkiksi kun teossarja on fyysisenä esillä näyttelyssä, jossa katsoja pystyy aistimaan jatkuvuuden, kun katsoo yhtä teosta, mutta tiedostaa tilassa olevan myös muitakin teoksia. Voisi ajatella niin, että teossarja, joka linkittyy digitaalisessa muodossa yhteen vain sisällöllisesti, linkittyy fyysisessä tilassa yhteen myös kirjaimellisesti, kun ne esitetään vierekkäin.

Ymmärrän myös sen, miksi osa digitaalisesti työskentelevistä taiteilijoista ei koskaan tee töistään printtejä. Jos teosten tekemisen motiivi on lähtökohtaisesti se, että kuvat on tarkoitettu vain netissä julkaistaviksi, ei fyysiselle kuvalle ole tarvetta. Kun ajattelen omia töitani, niin suurin osa digitaalisista töistäni ei koskaan päädy aineelliseen muotoon. Suosin digitaalista harjoittelua todella paljon siksi, että harjoitustöitä ei tarvitse säilyttää missään varastossa tai edes fyysisenä, vaan kaikki harjoitukset, keskeneräiset ja epäonnistuneet työt pysyvät tallessa esimerkiksi muistitikulla. Tämä vähentää myös huomattavasti ”turhaa” materiaalien käyttöä ja käytössä olevaa tilaa. Digitaalisuus mahdollistaa sen, että voin itse valita ne teokset jotka tahdon tuoda fyysiseen muotoon ihmisten nähtäville.

Mielestäni digitaalinen maalaus vedostuksen jälkeen on usein väärällä tapaa liian litteä eikä vastaa näkemystäni täysin siitä, millaiseksi olen työn ajatellut sitä tehdessäni. Maalatessani teosta ajattelen usein erilaisia materiaaleja sekä pin-toja, jotka välittyvät maalauksessa kyllä illuusiona sekä erilaisina kaksiulotteisi-

na tekstuureina, mutta fyysisessä muodossa toivoisin kuvaan enemmän konkreettista rakennetta ja kolmiulotteisuutta. Ratkaisuksi tähän ongelmaan keksin, että printtejä on mahdollista pintakäsitellä ja luoda siten vaihtelua pinnan struktuuriin sekä teokseen kiiltoon (Kuva 10).

Ennen teosten printtausta otin selvää erilaisista aineista ja papereista, joita voisi mahdollisesti käyttää teoksissa. Paperin ominaisuudet olivat tärkeässä osassa valintaa, sillä paperin piti olla happovapaata ja tulostuskelpoista. Lisäksi sen täytyi kestää aineita, joita pinnalla käytettäisiin, sekä prosessissa syntyvää kosteutta. Paperin valinta oli myös itsessään merkityksellistä työn esittämisen kannalta, johtuen siitä että paperissa on myös valmiina erilaisia pintastruktuureja. Kokeilin tutkimusvaiheen aikana erilaisia kiiltäviä sekä mattapintaisia taide- ja valokuvapapereita. Lopulta teokset printattiin mustesuihkutulostimella Hahnemühle Photo Rag -paperille, joka oli tarpeeksi kestävää töiden jatkokäsittelyä varten.



Kuva 10. Yksityiskohta teoksesta "Jakautuminen". Vasemmalla ennen printtausta sekä pintakäsittelyä ja oikealla niiden jälkeen (2019)

Digitaalisessa muodossa teos on hyvin tasainen, vaikka siihen onkin maalattu tekstuureja, kun taas pintakäsittely synnyttää kuvaan luonnollisia valo- ja varjo-kohtia pintastruktuurin sekä rosoisuuden takia. Kokeilin maalauksen pintakäsittelyyn monia erilaisia läpikuultavia aineita kuten akryylimedumeja, lakkoja ja liimoja. Huomasin, että itseäni miellytti eniten mediumilla saatu jälki. Akryylimed-

diumin levittämisen periaatteena oli maalata uusi läpinäkyvä kerros digitaalisen maalauksen päälle käyttäen erilaisia siveltimiä, samalla myötäillen digitaalista maalausjälkeä. Aluksi maalasın koko teoksen pinta-alan ja seuraavissa kerroksissa korostin tiettyjen elementtien kolmiulotteisuutta niin kuin olin jo digitaalisessa maalausvaiheessa ajatellut. Valmis pintakäsittely loi teokseen akryyli-maalausta muistuttavan kolmiulotteisen pinnan, jossa oli rosoisempia sekä tasisempia kohtia (Kuva 11).

Henkilökohtaisesta näkökannasta koen fyysisen teoksen tietyllä tapaa arvokkaammaksi kuin sen, että teos olisi vain dataa kovalevyllä tai palvelimella. Luulen, että siihen vaikuttaa tarve jättää jonkinlainen fyysinen jälki omasta tekemisestään ja olemassaolostaan ihmisten tarkasteltavaksi. Varmaankin siksi käsin kosketeltava teos tuntuu paremmalta vaihtoehdolta jättää ”merkiksi” kuin aineeton digitaalinen teos, jota ei ”oikeasti ole olemassa”. Vaikkakin digitaalinen kuva säilyisi muuttumattomana paremmin kuin maalattu tai printattu kuva. Teoksen kuluminen on minusta myös tärkeä osa teosta. Ajatus siitä, että myös digitaalisesti tekemäni työt haalistuvat ja kuluvat ajan kanssa, muistuttaa hyvin siitä, että mikään ei ole ikuista, eikä tarvitsekaan olla.



Kuva 11. Yksityiskohta ”Identiteetti” teoksen pinnasta valoa vasten (2019)

6 KÄSITTEELLINEN DIGITAALINEN MAALAUUS

Nykytaiteessa törmää usein kysymykseen: ”Onko tämä taidetta?” Taideteokset eivät enää tänä päivänä ole pelkästään maalaus pohjalle värien ja muotojen luomia kuvapintoja, vaan teokset voivat olla esimerkiksi löydettyjä esineitä, tekstejä tai muuta käsitetaidetta. Katsojan voi olla vaikea ymmärtää tällaisten teosten merkitystä, jos niitä tarkastelee samalla tavalla kuin perinteistä taidetta. Usein mielletään että käsitteellinen teos on ”käsite tai väite, jota halutaan tarkastella visuaalisessa muodossa”. Tällaisia teoksia voivat olla esimerkiksi installaatiot, ääni- ja videoteokset. (Anttonen 1995, 257.) Käsitetaiteessa voidaan ajatella myös, että teoksen tulkintaan ei riitä enää esteettinen lähestymistapa tai formalistiset arviointikriteerit. Silloin kun esteettisyys ei ole teoksen tärkein ominaisuus, siirrytään tutkimaan teoksen tilaa ja merkitystä. Käsitetaiteessa voidaan ajatella myös, että ”olennaista on teko tai teon idea, ei teos itsessään”. (Sederholm 2000, 17.)

Mielestäni digitaalisesti tehty maalaus täyttää jossain määrin käsitetaiteen lokeron. Kuvan rakentaminen tietokoneella on kuitenkin aina ihmisen ja koneen yhteistyötä joka tapahtuu aineettomassa tilassa, ”bittiavaruudessa”. Voisi sanoa myös että esittävä digitaalinen maalaus on lähtökohtaisesti monitasoinen. Siinä on perinteinen muodosta ja väreistä rakentuva kuva, mutta sen alla on käsitteellinen taso. Tietokoneella tehtyä kuvaa voi siis tarkastella myös sen kautta mitä teknologian avulla luotu kuva merkitsee ihmiselle tai mitä aineeton ympäristö merkitsee kuvalle. Ajattelenkin, että kun taiteilija tekee valinnan luoda kuvia koneen avulla, se on valinta, joka määrittää teoksille kontekstin, joka erottaa digitaalisen maalauksen perinteisestä maalauksesta, vaikka näennäisesti teokset olisivat täysin samanlaisia.

6.1 Taiteilija ja teknologia

Kun ihminen alkaa hyödyntämään teknologiaa omassa taiteessaan, se kertoo mielestäni yksilön halusta löytää vaihtoehtoisia tapoja perinteisen itseilmaisun rinnalle. Minusta tärkeämpää on se, miten ja miksi taiteilija tuottaa kuvia, kuin se, millaisia kuvat lopulta ovat. Inhimillinen ajatus uuden oppimisesta ja löytämi-

sestä on se lähtökohta joka vie meitä eteenpäin. Teknologian hyödyntäminen taiteessa on ennen kaikkea uusien mahdollisuuksien kartoittamista.

Inhimillinen ajattelu on siinä mielessä samanlaista kuin taide, että molemmat pyrkivät yleistysten kautta selittämään maailmaa (Blomstedt 1995, 106). Ihmisen ja koneen suhde on myös siinä mielessä kiinnostava, että esimerkiksi verkko on ihmisen luoma sekä ihmisestä riippuvainen kokonaisuus. Viime vuosikymmenen aikana verkon yhteisöllisyys ja sosiaalisuus on ollut tietotekniikkaa käsittelevissä tutkimuksissa paljon esillä (Oulasvirta 2011, 275). Taiteilijan soveltaminen verkossa toimimiseen osaksi muuta maailmaa onkin tänä päivänä aivan normaali asia.

6.2 Taiteilija ja tekoäly

Tietotekniikan ja internetin yleistymisen on todennäköisesti vaikuttanut myös itse taiteeseen todella vahvasti. Tietokoneohjelmat kehittyvät jatkuvasti älykkäämmiksi, joten voisi ajatella, että myös taiteen tekemistä varten suunnatut ohjelmat ovat oppineet ymmärtämään jo nyt käyttäjiään paremmin. Opetusohjelmista ajatellaan yleisesti niin, että ”opettaja voidaan korvata oppimateriaaleilla ja käyttöliittymällä”. Äärimmäisen kehittynyt kone voisi siis tekoälyn avulla korvata opettajan interaktiivisella materiaalilla sekä samalla luoda illuusion inhimillisestä henkilökohtaisesti yksilöä auttavasta opettajasta. (Oulasvirta 2011, 275.) Tällainen tietokone joka kerää dataa käyttäjiltään sekä oppii soveltamaan sitä yksilöllisesti, olisi todella tehokas väline myös taiteen kannalta. Tietokone voisi siis oppia kehittyneemmiltä taiteilijoilta sekä soveltaa oppimaansa aloitteleviin taiteilijoihin. Voidaan siis sanoa että digitaalisesti rakennettu kuva olisi silloin todella tehokasta informaatiota älykkäälle tietokoneelle.

Kun ajattelen itse ihmisen sekä koneen suhdetta, herää mieleeni oma taiteellinen prosessini. Taidetta tehdään kuitenkin sen takia, että taiteilija pystyisi välittämään jotain ”sisäistä” katsojalle, esimerkiksi näkökulman, asenteen tai teoksen aiheeseen kohdistuvan tunteen (Eldridge 2009, 76). Digitaalinen maalaus onkin minulle tämän opinnäytetyön aikana ollut keino näyttää ajatuksiani ihmisen ja teknologian suhteesta katsojille. Korostaisinkin, että jokainen sarjan työ on ollut ennen kaikkea teko.

7 POHDINTA

Sain opinnäytetyön aikana kuusi teosta valmiiksi ja opin paljon digitaalisesta taiteesta ja sen mahdollisuuksista. Prosessin aikana opin rakentamaan kuvia monipuolisemmin kuin aikaisemmin. Esimerkiksi maalausten pelkistäminen ja turhan karsiminen pois, oli mielestäni yksi prosessin aikana opittuja tärkeimpiä asioita. Digitaalisten töiden printtaaminen ja fyysinen esittäminen, oli myös avartavaa, koska se auttoi näkemään digitaalisesti tehdyn maalauksen uudella tavalla. Muita opinnäytetyön aikana opittuja, minulle merkittäviä asioita oli kokonaisuuden hallinta sekä teosten yhdistäminen toisiinsa, opin näkemään teokset yhtenä kokonaisuutena, jossa värit ja tekniikat linkittävät töitä yhteen.

Uskon, että tulevaisuudessa tulen hyödyntämään digitaalista maalausta osana työskentelyäni. Opinnäytetyön aikana olen myös alkanut mieltämään digitaalisen tavan tehdä kuvaa jossain määrin perinteisten metodien luonnollisena jatkumona. Se ei kuitenkaan mielestäni tarkoita sitä, että perinteiset kuvan tekemisen tavat pitäisi unohtaa tai korvata kokonaan digitaalisilla menetelmillä. Ajattelen ennemminkin niin, että jokaisessa tekniikassa on omat vahvuutensa, joita pystytään hyödyntämään aina tilanteen mukaan.

Älylaitteiden käyttö on yleistynyt niin paljon, että on vaikea arvioida taiteilijoiden määrää jotka tänä päivänä käyttävät digitaalisia työkaluja oman taiteensa tekemisessä hyödykseen (Brunila 2014). Esimerkiksi kännykän tai kameran käyttäminen taiteellisen prosessin tallentamiseen sekä jakamiseen tai vaikkapa referenssikuvien hakeminen netistä on myöskin digitaalisten työkalujen hyödyntämistä, vaikka itse teokset olisivat perinteisiä maalauksia. Tällaisia taiteilijoita, jotka ovat osittain siirtyneet käyttämään digitaalisia työkaluja, on luultavasti todella paljon. On myös todennäköistä, että tietokoneet sekä digitaaliset maalausvälineet kehittyvät tulevaisuudessa vielä tehokkaammiksi, halvemmiksi ja helppokäyttöisemmiksi mikä varmaankin tekee digitaalisesta maalaamisesta vielä yleisempää kuin mitä se tällä hetkellä on.

Digitaalisessa taiteessa puhuttaessa törmää myös usein ajatukseen siitä, että teosten sisältö käsittelee usein vaan digitaalisuutta itsessään, esimerkiksi ”millainen koneen suhde on ihmiseen?”, ”internet estetiikka” tai ”digitalisaation luomat uhkakuvat”. Minusta digitaalisen taiteen ei varsinaisesti tarvitse käsitellä

mitään digitaalisuuteen liittyvää, vaikka se antaakin oivat mahdollisuudet myös siihen. Ajattelen pikemminkin niin, että digitaalinen maalaus voi olla tekniikka siinä missä öljy- tai akvarellimaalaus, jonka avulla taiteilija voi ilmaista millaisia aiheita tahansa.

On myös kiehtovaa pohtia tulevaisuuden taidetta ja mihin suuntaan se vielä kehittyy. Transhumanistinen ajatus siitä, että ihminen pystyy ylittämään nykyiset rajoituksensa ja kehittymään teknologian avulla pidemmälle, on myös maalaustaiteen kannalta kiinnostava näkemys. Ajatus siitä, että tulevaisuudessa yksilö oppisi esimerkiksi luomaan kuvia, jotka välittäisivät täydellisesti tietoa kanssaeläjille kuin langaton tiedonsiirto, tai se että jokainen maalari pystyisi halutessaan tallentamaan mieleensä valokuvantarkasti kaiken näkemänsä, on kiehtova. Taiteilija voisi luoda kuvia, joiden avulla ihmiskunta näkisi sekä ymmärtäisi enemmän kuin koskaan aikaisemmin.

LÄHTEET

Adobe 2019, Tool galleries. Viitattu 8.9.2019 <https://helpx.adobe.com/fi/photoshop/using/tools.html>.

Anttonen, E. 1995. Performance aktio happening - Jälkiä katoavasta taiteesta, Helsingin yliopiston taidehistorian laitoksen julkaisuja XIII.

BBC 2019. AI fake face website launched, Viitattu 11.10.2019 <https://www.bbc.com/news/technology-47296481>.

Blomstedt, J. 1995. Muodon Arvo. Helsinki: Painatuskeskus.

Brunila, A. 2014. Teknologian uudet vallankumoukset muuttavat maailmaa vauhdilla. Tieteessä Tapahtuu, 32(1). 56-57. Viitattu 7.1.2020 <https://journal.fi/tt/article/view/40863/10185> 95.

Eldridge, R. 2009 Johdatus taiteenfilosofiaan, Gaudeamus.

GAN, 2019. Viitattu 8.9.2019 <https://www.thispersondoesnotexist.com/>.

Goodman, C. 1987. Digital visions. National Endowment for the Arts, Everson Museum of Art.

Huhtamo, E. 2000. Outoäly : Alien intelligence. Kiasma, Nykyaiteen museo.

Ligon, S. 2010. Digital Art Revolution Watson-Guptill.

Mäki, T. 2009. Näkyvä pimeys - Esseitä taiteesta, filosofiasta ja politiikasta, WSOY.

Oulasvirta, A. 2011. Ihmisen ja tietokoneen vuorovaikutus. Helsinki: Gaudeamus.

Sederholm, H. 2000. Tämäkö taidetta?. Helsinki: WSOY.

Smith, E. 2017. An Early Touchpoint. Tedium 21.9.2017. Viitattu 5.2.2020 <https://tedium.co/2017/09/21/wacom-tablet-history/>.

Tonge G, 2008. Bold Visions: A Digital Painting Bible. Impact.

Webster, K. 2017. Behind the Scenes: Kyle T. Webster on how he digitally recreated the Munch brushes. Viitattu 9.9.2019 <https://theblog.adobe.com/behind-the-scenes-kyle-t-webster-on-how-he-digitally-recreated-the-munch-brushes/>.

LIITTEET

Liite 1. Valmis teos. Janne Saarinen, Identiteetti, (Pigmenttivedos ja akryylimedium paperille, 84x59cm, 2019)

Liite 2. Valmis teos. Janne Saarinen, Silmä, (Pigmenttivedos ja akryylimedium paperille, 84x59cm, 2019)

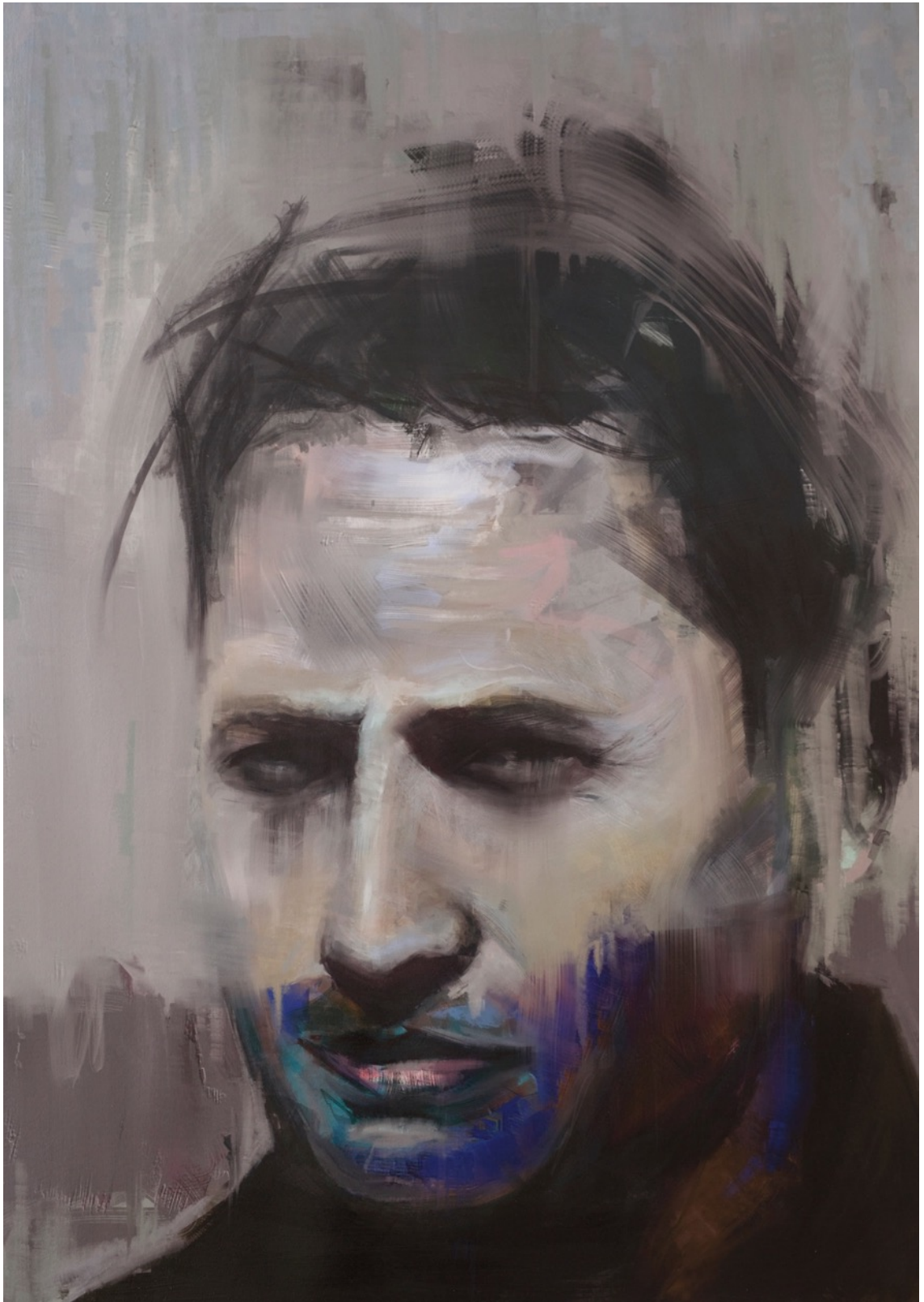
Liite 3. Valmis teos. Janne Saarinen, Hajoaminen, (Pigmenttivedos ja akryylimedium paperille, 84x59cm, 2019)

Liite 4. Valmis teos. Janne Saarinen, Piilossa, (Pigmenttivedos ja akryylimedium paperille, 59x84cm, 2019)

Liite 5. Valmis teos. Janne Saarinen, Jakautuminen, (Pigmenttivedos ja akryylimedium paperille, 84x59cm, 2019)

Liite 6. Valmis teos. Janne Saarinen, Massa, (Pigmenttivedos ja akryylimedium paperille, 59x84cm, 2019)

Liite 1. Valmis teos. Janne Saarinen, Identiteetti, (Pigmenttivedos ja akryylimedium paperille, 84 x 59 cm, 2019)



Liite 2. Valmis teos. Janne Saarinen, Silmä, (Pigmenttivedos ja akryylimedium paperille, 84 x 59 cm, 2019)



Liite 3. Valmis teos. Janne Saarinen, Hajoaminen, (Pigmenttivedos ja akryylimedium paperille, 84 x 59 cm, 2019)



Liite 4. Valmis teos. Janne Saarinen, Piilossa, (Pigmenttivedos ja akryylimedium paperille, 59 x 84 cm, 2019)



Liite 5. Valmis teos. Janne Saarinen, Jakautuminen, (Pigmenttivedos ja akryyli-medium paperille, 84 x 59 cm, 2019)



Liite 6. Valmis teos. Janne Saarinen, Massa, (Pigmenttivedos ja akryylimedium paperille, 59 x 84 cm, 2019)

